

任天堂

ファミリーコンピュータ™



FAMICOM FAMILY



SEI-1A

取扱説明書

sigma

このたびはシグマ・ファミリーコンピュータ  
用ゲームカセット「必殺道場破り」をお買い上  
げいただき、誠にありがとうございます。ご  
使用の前に必ず、この「取扱説明書」をお読み  
ください。なお、この「取扱説明書」は大切に  
保存してください。

## 使用上の注意

- ①このカセットには、メモリバックアップ機能が付いてい  
ます。データの保存を確実にするために、必ずリセット  
スイッチを押しながら電源を切ってください。本体の電  
源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに  
電源スイッチをON、OFFすると、保存されているデ  
ータが消えてしまうことがあります。
- ②強いショックを与えたり、分解しないでください。
- ③シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で拭けな  
いください。また、端子部に手を触れたり水に濡らさ  
ないようにしてください。
- ④極端な温度条件下での使用や保存は、避けてください。
- ⑤テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
- ⑥長時間ゲームをするときは健康のため、約2時間ごとに  
10分～15分の小休止をしてください。
- ⑦ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてお  
いてください。

# 必殺

## もくじ 目次

- |                     |          |       |
|---------------------|----------|-------|
| どうじょうとういつ           | じょしょう    |       |
| 1. 道場統一への序章         | —————    | P. 2  |
| 2. スタート/セーブ&コンティニュー | —————    | P. 4  |
| 3. パラメータについて        | —————    | P. 6  |
|                     | きほんそうさほう |       |
| 4. コントローラーの基本操作法    | —————    | P. 7  |
| どうじょうとういつ           | じゅんび     |       |
| 5. 道場統一への準備         | —————    | P. 10 |
| どうじょうとういつ           | みち       |       |
| 6. 道場統一への道のり        | —————    | P. 13 |
|                     | どうじょうやぶ  |       |
| 7. いざ! 道場破り!        | —————    | P. 15 |
| まち                  | せつめい     |       |
| 8. 町の説明             | —————    | P. 17 |
|                     | たの       |       |
| 9. ゲームを楽しむために       | —————    | P. 19 |
| にん                  | ぶどうか     |       |
| 10. 12人の武道家たち       | —————    | P. 20 |



どうじょうとういつ


じょしょう

# 1. 道場統一への序章



めざ  
目指すは、

どうじょう せい は どういつ  
道場の制覇・統一!



この国は、東の果てに位置するととても豊かな国。昔はその豊かさ故に、たびたび他国から攻められていた。当時の国王は他国からの侵略に対し、武道の達人たちを集め警備にあたらせたという。その結果、国は平和になったかにみえたのだが…。

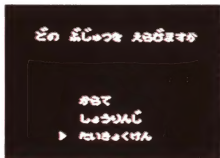
武道家たちが道場を持つようになると、今度は自分の武道が最強だと信じる武道家たちの間で、激しい勢力争いがはじまった。

争いの末、いくつもの武道がこの国から消えていった。現在この国に伝承されている武道は、乱世を生き抜いた12の武道のみ。いずれも優れた武道だが、1種類の武道だけでは国を守ることはできない。異なる武道の長所を合わせて、より大きな力を得るためには、道場の統一が必要だ。

いま道場の統一を目指し、1人の若者が立ち上がる！

## 2. スタート/セーブ&コンティニュー

カセットを<sup>ただ</sup>正しくセットしてから、<sup>でんげん</sup>電源<sup>い</sup>を入れてください。オープニング・ストーリー<sup>あと</sup>の後、タイトル画面<sup>が めん</sup>になります。



### ●はじめからスタートする

タイトル画面で「かいし」を選んでAボタンを押します。武道<sup>ぶ どう</sup>選択画面<sup>が めん</sup>になりますから、主人公<sup>しゅじんこう</sup>のスタート時の武道<sup>じ</sup>を「空手<sup>からて</sup>・少林寺<sup>しょうりん</sup>・太極拳<sup>たいきょくけん</sup>」の中から1種類<sup>なか</sup>だけ選んでください。次に主人公<sup>しゅじんこう</sup>のパラメータ<sup>しよ き ち</sup>(初期値)を振り分け<sup>ふ わ</sup>、最後に主人公<sup>しゅじんこう</sup>の名前<sup>な まえ</sup>を入力すればゲームがはじまります。

### ●パラメータの振り分け方

それぞれのパラメータにカーソルを合わせ、Aボタンでポイントアップ、Bボタンでポイントダウン。振り分け<sup>わ</sup>が終<sup>おわ</sup>ったら「けってい」にカーソルを合わせAボタン<sup>お</sup>を押します。

## ●名前入力の仕方

十字ボタンで文字を選び、Aボタンで決定。間違った時は、Bボタンを押せば前の文字に戻ります。



## ●セーブの方法

自分の道場に戻り、メッセージの後で画面右上に表示されるコマンドの中から「セーブ」を選びます。「セーブしていいですか?」と聞かれたら、「はい・いいえ」で答えてください。



## ●ゲームの続きをする

前回セーブしたところから続けてゲームをする時は、タイトル画面で「ぞっこう」を選んでください。セーブした道場の前から続きができます。

### 3. パラメータについて

主人公の能力を決定するパラメータは、「体力の  
 最大値・攻撃・防御・腕前」の4種類。プレイヤー  
 が自分で考えて、ポイントを振り分けることがで  
 きます。ポイント数は、状況に応じて変化します。  
 振り分け方は、初期値の振り分け方と同じです。



体力	2
攻撃	3
防御	3
腕前	5
けつてい	
のこり	3

#### ●パラメータの説明

体力の最大値

主人公の最大体力。戦闘中は画面左  
 上にパワーメータで表示されます。

攻撃

敵に与えるダメージの大きさ。

防御

敵の攻撃を弱める能力。

腕前

技などの命中率。

素早さ

攻撃を仕掛ける速さ。(主人公のこ  
 のパラメーターにはポイントを振り  
 分けることはできません)



# 4. コントローラーの基本操作法



じゅうじ

## 十字ボタン

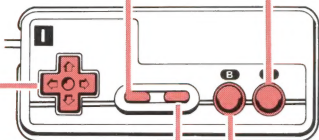
しゅじんこう いどう  
主人公の移動や、  
カーソルの移動。

## セレクトボタン

しやう  
使用しません。

## Aボタン

けってい  
コマンドの決定、  
メッセージの  
おく  
送り。



## スタートボタン

ちゆう  
ゲーム中にポーズを  
する時に使います。

## Bボタン




かいじよ  
コマンドの解除・  
キャンセル。



しゅじんこう ある  
主人公が歩けるのは、道になっている部分だけです。  
うえ した い ま かど と じゅうじ  
上や下へ行くには、曲がり角で止まって十字ボタンの  
うえ した お たても の い ぐち まえ  
上(または下)を押します。また、建物の入り口の前に  
た じゅうじ うえ お なか はい  
立ち、十字ボタンの上を押すと、中に入れます。













ひだり い どう 左移動	おも 主にパンチ	おも 主にキック
 <small>じゅうじ</small> +字ボタン ひだり 左	 Aボタン	 Bボタン

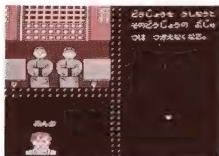
めにジャンプします。

ンが、げ だん ぜ下段攻めになります。

Bボタン	<small>じゅうじ</small> +字ボタン した 下 Aボタン	<small>じゅうじ</small> +字ボタン した 下 Bボタン
	 と 	 と 
		
<small>ちゅうだん</small> 中段キック	かがみ パンチ	かがみ キック

## どうしようとういつ じゅん び 5. 道場統一への準備

スタート時の主人公は、はじめに選んだ1種類の  
武道しか使えません。道場を破るとその道場の武  
道が修得でき、専用の武具を購入すれば使えるよ  
うになります。



主人公は自分の道場が破られると、その道場で  
修得した武道は使えなくなり、すべての道場を失  
うとゲームオーバーです。所持金が0でも、ゲー  
ムオーバーになりません。

### ●キミの道場の前からスタートだ。

自分の道場では、画面右上にコマンドが表示されま  
す。自分がしたいコマンドを選んでください。

ただし、「修行」と「訓練」はどちらか一方、1回のみ。  
しかも、敵を1組以上倒してからでないと実行できま  
せん。

てい き きんきゆうれんらく  
●定期&緊急連絡!

どうじょうぬし うご で し みつてい しら てい き  
道場主たちの動きは弟子が密偵となって調べ、定期  
てき じょうほう てい き れんらく  
的に情報をもってきます（定期連絡）。



しゅじんこう がいしゅつ あいだ どうじょうやぶ あらわ  
また、主人公が外出している間に道場破りが現れる  
と、弟子が知らせにきます（緊急連絡）。



いつてい じ かんない か かえ う  
一定の時間内に駆けつけて返り討ちにすれば、その  
どうじょう まも  
道場を守ることができます。

## ●コマンド

**修 行**▶主人公のパラメータがアップします。ポイント数は、身に着けている武具のランクによって変化します。

**訓 練**▶その道場の弟子のパラメータがアップします。  
**情 報**▶勢力マップを見ながら、以下のことについての情報が入手できます。

**勢 力**：敵道場主の最新の動き。

**道場主**：各道場主のパラメータ。（勢力マップ上から見たい道場主を十字ボタンで選びます）

**道 場**：各道場のパラメータ。

**自 分**：主人公のパラメータ。

（体力についてはMAX値。現在値は「道場主」で見れます。）

**作 戦**：弟子の作戦や意見。

**おわり**：情報を聞くのをやめます。

**セーブ**▶現在のゲーム状態をセーブします。

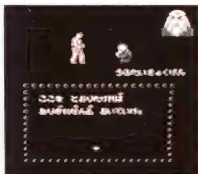
**移 動**▶移動モードに移ります。

# 6. 道場統一への道のり



じょうほう けんとう せ どうじょう き どう  
情報を検討して攻める道場を決めたら、その道  
じょう ばしよ い どう しんりやく  
場がある場所まで移動・侵略します。

じ じん い がい なが もの てき どうじょう で し しゅじんこう  
自陣以外では、流れ者や敵道場の弟子が主人公  
い て はば  
の行く手を阻みます。こ  
れらをすべて倒さないと、  
てき どうじょう い  
敵の道場まで行くことは  
できません。



## ● 闘いの手順

てき で あ じ どうてき が めん  
敵に出会うと自動的にメッセージ画面になり、その  
たたか つか ぶ どう えら  
闘いで使う武道を選んだらストリートファイトがはじ  
まります (1度選ぶと、その闘いの間に変更できません  
)。1回の戦闘で1人、または2人の敵と闘います。  
ふた り てき たたか ば あい ひとり め たお つぎ てき  
2人の敵と闘う場合は、1人目を倒してから次の敵と  
たたか  
闘います。

ひだりうえ しゅじんこう のこ みぎうえ てき  
左上のメーターが主人公の残りパワー。右上は敵の  
のこ  
残りパワーです。パワーメーターが0になったり、逃  
げる(戦闘画面の外に出る)と負けになります。

## ●ストリートファイトの結果

流れ者が負けると、流れ者はお金を置いて逃げていきます。次からは主人公の味方となって、他の道場主が通りかかったら闘いを挑みますが、その道場主に倒されてしまうと、今度はその道場主に寝返ってしまいます。また、流れ者を倒しても裏流派は修得できません。自陣以外の町で他の道場の弟子を倒しても、その町にある道場を破らない限り、その町を自陣にすることはできません。



パワーメーターが0で負けた時はゲームオーバー、パワーメーターが残っているうちに逃げ出した時はその敵に出会う直前の画面に戻されます。



# 7. いざ! 道場破り!



邪魔者を撃破し、目指す道場に着いたら、次はさらに困難な道場破りがはじまります。ただし、道場主が他の道場破りと対戦中の時は追い返されます。闘い方は勝ち抜き戦方式。まずは弟子、次に師範代、最後に道場主との対戦です。



道場内での戦闘は、画面が2画面分スクロールします。スクロールが止まってから画面の外に出ると、逃げたことになり負けてしまいます。道場以外の場所での戦闘は、画面がスクロールしません。

## ●あら ぶ じゆつ しゆうとく 新たな武術の修得

道場破りに成功すると、その道場の武道が修得できます。町の武具店でその武道専用の武具を購入すれば、実際に戦闘で使うことができます。また、道場主を完全に倒したら巻物が手に入ります。巻物にはそれぞれの武道の重要なヒントが書かれていて、他の道場を破る場合に役立ちます。

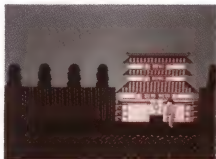


## ●どうじよう にゆうもんりよう にゆうしゆ 道場・入門料の入手

道場破りに成功すれば、その道場は主人公のもの。その道場の弟子たちが再入門し、主人公は入門料を手に入れることができます。さらに現在持っている道場にも1人ずつ弟子が入門してきます。

# 8. 町の説明

どうじょう 道場のまわりには、みんな さけどころ ぶぐてん 武具店、りょうよう 療養所などがあり、ちい 小さな町になっています。みんな 民家やさけどころ 酒処では、ゲームを進める手がかりやなが もの じょう 流れ者の情報をおし 教えてくれます。しゅじんこう 主人公のどうじょう 道場がある町は、マップの1番下の段のまなか 真ん中です。



## ● ちりょう 治療について

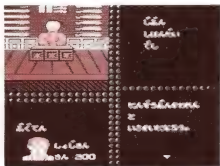
たたか 闘ってダメージを受けると、う ひだりうえ 左上のパワーメーター(たいりよく 体力)が減っていきます。せんとうちゅう のこ 戦闘中に残りの体力がすく 少なくなった場合は、おし ぶザーで教えてくれます(てき 敵にちか 近づいていたり、こうげき 攻撃しているときはぶザーがな 鳴りません)。

ちりょう 治療は1ポイントたいりよく 体力をかいふく 回復するのに、きん 金5かかります。しよ じ きん 所持金がすく 少ないと、しよ じ きん ぶん 所持金分だけおうきゅう 応急処置することになります。また、てきじん 敵陣のりょうようじよ 療養所では、じ じん 自陣のばい 2倍のきん 金が必要で、ひつよう が必要です。

## ●武具

スタート時の主人公は、はじめに選択した武道（空手・少林寺・太極拳のうち1種類）の「梅」の武具（弟子も「梅」、師範代は「竹」）を身につけています。「特上、松、竹」の武具を身につけたい時は、武具店で購入してください。

修得した武道の武具は、その道場のあるブロックの武具店で購入できます（修得していない武道の武具は購入できません）。武具は購入と同時に装備し、古いものは店が引き取ります。



ぶぐ ねだん 武具の値段	とくじょう 特上	まつ 松	たけ 竹	うめ 梅
	きん 金5000	きん 金2500	きん 金1000	きん 金500

武具（武器や防具）を購入して身につけると、攻撃力や防御力が増加します。

- 1 アクション・テクニックだけでゲームを進めようとしてもダメ。情報コマンドを活用しましょう。（たとえば、どの道場が弱い、どの道場主がどの道場を攻めているかなどなど）
- 2 1度通った道は覚えておきましょう。自分だけのマップを作ってみるのもいいでしょう。
- 3 修行や訓練は大切です。他の道場とのバランスを考えて、キャラクターを鍛えましょう。
- 4 ゲームをクリアした後でも、タイトル画面で新たに「開始」を選べば各道場の配置が変わりますし、はじめに選ぶ武道を前回と違った武道にすれば、また違った趣向でゲームが楽しめます。（ゲームの途中でも「開始」を選べば、はじめからやり直すことができます）

## ●最後に

他の道場主も主人公と同じように修行をし、弟子を鍛え、ケガをしたら治療をし、そして道場破りにでかけます。道場主が道場にいない時を狙って攻めるのもいいし、治療する前の弱った身体の時、道場破りを仕掛けるのもいいでしょう。ただし、他の道場主たちも同じようなことを狙っていますから、自分のコンディションを万全に保ち、適度に弟子たちを鍛えながら、ゲームを進めましょう。

にん ぶどうか  
10. 12人の武道家たち



ムチ

べに  
紅サソリ



ぼうじゆり  
棒術

がんでつにゆうどう  
岩鉄入道



けんどう  
剣道

やみ いっとうさい  
闇の一刀斎



いあ  
居合い

ひと き いち  
人斬り市



から  
空手

くまごろう  
熊殺しのタツ



スンチャク

ジャッキー・リー



しゅりけん  
手裏剣



こんぼう  
棍棒



たいきょけん  
太極拳

やまねこ

山猫ハヤテ

マダムチャーシュー

にくだん

肉弾フーマンチュー



かま  
くさり鎌



にとうりゅう  
二刀流



しょうりん  
少林寺  
けんぽう  
拳法

かまいたち

やしやひめ  
夜叉姫

ほとけ しょうりゅう  
仏の昇龍

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



シグマテレホンサービス  
☎03-400-1061

# sigma

シグマ商事株式会社

〒150 東京都渋谷区渋谷1-17-1

©1989 Sigma Enterprises, Inc.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。